

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI APLIKASI VIDEOSCRIBE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Adtman A. Hasan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Adtman123@gmail.com

Umi Baroroh

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
baroroh@yahoo.co.id

Abstrak

Tulisan ini mendeskripsikan tentang Penggunaan Video Scribe Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut diantaranya adalah guru. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses pembelajaran yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung kepada kelancaran interaksi antara guru dengan siswanya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian pengembangan dalam pendidikan atau dalam bahasa Inggrisnya development research yaitu suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan software sparkol (video scribe) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berfokus pada software sparkol (video scribe). Videoscribe adalah sebuah software (perangkat lunak) untuk membuat whiteboard animation (animasi papan tulis) secara otomatis. Videoscribe diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan sparkol United Kingdom (UK) di Inggris. Videoscribe ini dikembangkan oleh adobe flash dan flash video. Videoscribe adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Konsep videoscribe/gambaran tangan tersebut biasa digunakan sebagai video presentasi, promosi, pembelajaran, dan lain-lain.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sparkol (video scribe), Motivasi Belajar.

Abstract

This paper describes the use of Scribe Video as a Media in Learning Arabic to Improve Student Learning Motivation. The problem of education and teaching is a fairly complex problem where there are many factors that influence it. One of these factors is the teacher. The teacher is a component of teaching that plays an important and primary role, because the success of the learning process is largely determined by the teacher's factor. The teacher's task is to convey the subject matter to students through communication interactions in the learning process that they do. The success of the teacher in delivering the material is very dependent on the smooth interaction between the teacher and the students. This study uses development research methods in education or in English development research, a process in developing and validating educational products. The purpose of this research is to develop Arabic learning media using

software sparkol (video scribe) in increasing student learning motivation. This research is a research and development focusing on software sparkol (video scribe). Videoscribe is a software (software) for automatically creating whiteboard animation (whiteboard animation). Videoscribe was launched in 2012 by sparkol company United Kingdom (UK) in the UK. Videoscribe is developed by Adobe Flash and Flash Video. Videoscribe is a form of video media with a blackboard concept that uses hand drawings and as if it were drawing or writing on the board. The concept of videoscribe is usually used as a video presentation, promotion, learning, and so on.

Keywords: *Learning Media, Sparkol (video scribe), Learning Motivation*

مستخلص البحث

تصف هذه الورقة استخدام الكاتب الفيديو كوسيلة لتعلم اللغة العربية لتحسين حافز تعلم الطلاب. مشكلة التعليم والتدريس هي مشكلة معقدة إلى حد ما حيث توجد العديد من العوامل التي تؤثر عليها. أحد هذه العوامل هو المعلم. المعلم هو أحد مكونات التدريس الذي يلعب دورًا مهمًا وأساسيًا ، لأن نجاح العملية التعليمية يتحدد إلى حد كبير بواسطة عامل المعلم. مهمة المعلم هي نقل الموضوع للطلاب من خلال تفاعلات التواصل في عملية التعلم التي يقومون بها. يعتمد نجاح المعلم في توصيل المادة بشكل كبير على التفاعل السلس بين المعلم والطلاب. تستخدم هذه الدراسة أساليب البحث والتطوير في التعليم أو في بحوث تطوير اللغة الإنجليزية ، وهي عملية في تطوير المنتجات التعليمية والتحقق من صحتها. الغرض من هذا البحث هو تطوير وسائط تعلم باللغة العربية باستخدام برنامج الكاتب الفيديو في زيادة تحفيز تعلم الطلاب. هذا البحث عبارة عن بحث وتطوير يركز على برنامج الكاتب الفيديو. الكاتب الفيديو هو برنامج (برنامج) لإنشاء الرسوم المتحركة للسبورة البيضاء تلقائيًا (الرسوم المتحركة للسبورة البيضاء). تم إطلاق الكاتب الفيديو في عام ٢٠١٢ من قبل شركة sparkol (United Kingdom UK) في المملكة المتحدة. تم تطوير الكاتب الفيديو بواسطة برنامج أدوب فلاش و فلاش فيديو. الكاتب الفيديو هو شكل من أشكال وسائط الفيديو مع مفهوم السبورة الذي يستخدم الرسومات اليدوية كما لو كان الرسم أو الكتابة على السبورة. عادةً ما يتم استخدام مفهوم الكاتب الفيديو كعرض تقديمي للفيديو والترويج والتعلم وما إلى ذلك.

الكلمات المفتاحية : وسيلة التعليم, الكاتب الفيديو, دافع التعلم

PENDAHULUAN

Bahasa adalah realitas yang yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tumbuh kembangnya manusia pengguna bahasa itu. Realitas bahasa dalam kehidupan ini semakin menambah kuatnya eksistensi manusia sebagai makhluk berbudaya dan beragama. Kekuatan eksistensi manusia sebagai makhluk berbudaya dan beragama antara lain ditunjukkan oleh kemampuannya memproduksi karya-karya besar berupa sains, teknologi, dan seni yang tidak terlepas dari peran-peran bahasa yang digunakan.

Namun dalam konteks lain, bahasa bisa dijadikan alat propaganda, bahkan tidak lagi melihat rambu-rambu agama dan kemanusiaan dalam penggunaannya.¹

Bahasa, dengan demikian tidak lagi menjadi realitas yang sederhana, karena melibatkan banyak aspek yang tidak bisa dianggap enteng. Melihat fenomena yang demikian kompleks itu, bahasa hingga kini didefinisikan oleh para ahli dengan beragam pengertian. Dalam makna lain bahwa bahasa sangat terbuka untuk melihat dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Justru ragam definisi ini akan semakin memberikan penjelasan tentang sosok bahasa yang sesungguhnya. Berikut ini beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli:

Dalam Al-Qur'an surat al-Baqarah ayat 31, Allah telah memberikan isyarat dengan firman: Terjemahnya: *"Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: "sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang orang-orang yang benar!"*

Dalam ayat tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh al-Qurtubi, Allah swt telah mengajarkan kepada Adam as (memberikan nama-nama benda baik yang ada di langit maupun yang ada di bumi). Kata "kulahaa" artinya keseluruhan benda baik yang kecil atau besar, yang ada di langit maupun yang ada di bumi telah diajarkannya. Atau dalam bahasa pemrograman Allah swt telah menginstallkan isi jagad raya ini memori Nabi Adam as sehingga secara otomatis ketika anak cucu Adam as telah lahir di dunia ini telah membawa bekal bahasa. Dari ayat tersebut di atas dapat dimengerti bahwa usul bahasa manusia adalah merupakan ilham dari Allah swt.

Bahasa dalam hal ini adalah bahasa Arab, merupakan salah satu bahasa dunia, yang telah mengalami perkembangan sejalan dengan perkembangan sosial masyarakat dan ilmu pengetahuan. Bahasa Arab termasuk rumpun bahasa Smit yaitu bahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal di sekitar sungai Tigris dan Furat, dataran Syiria dan Jazirah Arabia (timur tengah) seperti bahasa Finisia, Assyiria, Arabia, Suryani, dan Babilonia. Dari sekian banyak bahasa tadi yang bertahan sampai sekarang adalah Ibrany. Sebenarnya bahasa Arab timbul sejak beberapa abad sebelum Islam, karena bukti peninggalan sastra Arab baru dapat di cacat hanya mulai sejak dua abad sebelum Islam, sehingga pencacatan bahasa Arab baru bisa dimulai saat ini.²

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut diantaranya adalah guru. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan

¹ Acep hermawan, *metodologi pembelajaran bahasa arab*, (cet. Ke-3; Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 8-9.

² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Cet. Ke-1; Malang; UIN-Malang Press, 2009), h. 1

oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses pembelajaran yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung kepada kelancaran interaksi antara guru dengan siswanya. Ketidaklancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikannya.³

Disisi lain, terdapat persoalan lain yang tidak kalah pentingnya dengan faktor yang telah disebutkan di atas, faktor tersebut ialah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, yang mana media pembelajaran merupakan alternatif yang dapat mengefektifkan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun tidak sedikit, para tenaga pengajar yang masih belum menggunakan media pembelajaran dalam mempermudah proses pembelajaran dengan alasan diantaranya, biaya yang lumayan banyak, menyita waktu yang banyak dan lain sebagainya. Namun, itu semua dapat diatasi dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini.

Khususnya, memasuki abad Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan ICT (*Informasi and Communications Technology*) dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pemanfaatan TIK kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan bermutu, terutama dengan menerapkan *high tech* dan *high touch approach*. Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia.

Teknologi informasi berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan komunikasi dan teknologi yang menunjang terhadap praktik kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK), Pembelajaran Berbasis Web (*e-learning*), pembelajaran berbantuan Komputer (CAI), pembelajaran berbasis Audio-Visual (AVA), pembelajaran berbasis multi media adalah salah satu pemanfaatan TIK yang perlu dilaksanakan dalam dunia pendidikan dewasa ini. kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru adalah pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati belajar yang diciptakan guru tersebut.

³Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.1.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan kontribusi terhadap terjadinya revolusi dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan, Eric Ashby menyatakan bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusinya yang kelima. Revolusi pertama terjadi ketika orang menyerahkan pendidikan anaknya kepada seorang guru. Revolusi kedua terjadi ketika digunakannya tulisan untuk keperluan pembelajaran. Revolusi ketiga terjadi seiring dengan ditemukannya mesin cetak sehingga materi pembelajaran dapat disajikan melalui media cetak. Revolusi keempat terjadi ketika digunakannya perangkat elektronik seperti radio dan televisi untuk pemerataan dan perluasan pendidikan. Revolusi kelima, seperti saat ini, dengan dimanfaatkannya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan,. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran⁴.

Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus terjadi dan berkembang dalam memasuki abad ke-21 sekarang ini. Perubahan tersebut antara lain: lebih mudah dalam mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan ICT, makin meningkatnya peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, waktu belajar lebih fleksibel, penggunaan pembelajaran berbasis komputer (CBI), *computer assisted instruction* (CIA), penggunaan media televisi/ video, *mobile learning*, *e-learning*, *learning management system*, kurikulum on-line, *e-library*, model belajar dengan sistem *individual learning*, acuan kompetensi terutama bukan dari lembaga pendidikan persekolahan dengan ijazah, tetapi lebih dikembangkan melalui standarisasi, akreditasi, dan sertifikasi oleh kelompok-kelompok profesi. Pendidikan IPTEK (yang mendorong *up-dating* kompetensi melalui akreditasi dan sertifikasi) akan lebih memacu perkembangan pendidikan sepanjang hayat (*life long education*), belajar sepanjang hayat memungkinkan sekolah paruh waktu dan bekerja paruh waktu akan sangat dominan dikalangan usia muda, terutama pada jenis pekerjaan keterampilan dan kejuruan.

Kecenderungan perubahan dan inovasi tersebut, memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaharuan dan teknologi pembelajaran, perubahan dalam belajar dan pembelajaran dengan

⁴ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Cet. Ke- 3; Jakarta; PT Raja Grafindo Persada 2013), h. 1-3

menggunakan metode eksperimental, pengendalian belajar lebih kepada siswa, peningkatan IQ (*intelligence quotient*) yang ditimbangi dengan pembinaan EQ (*emotional quotient*), dan SQ (*spiritual quotient*), dan menuntut pengintegrasian TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk untuk pembelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran bukan saja baik untuk pembelajar anak-anak, dewasa, dan orang tua, namun juga untuk pembelajar dewasa. Telah banyak penelitian membuktikan keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa asing (Arab), sayangnya tidak banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu unsur penunjang proses pembelajaran di kelas, sebagaimana disebutkan oleh Suyanto dalam Sadtono. Banyak hal yang menjadi alasan tidak digunakannya media dalam proses pembelajaran bahasa (Arab), salah satu diantaranya adalah karena menurut guru, penyediaan media pembelajaran membutuhkan biaya yang banyak dan waktu yang cukup panjang. Dalam hal ini guru tidak mau banyak mengambil resiko, sehingga pembelajaran bahasa menjadikan siswa cepat mengalami kebosanan.⁵

Padahal kalau guru mau kreatif banyak hal yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran bahasa tanpa harus mengeluarkan biaya dan menyita banyak waktu. Guru yang kreatif akan bisa memanfaatkan lingkungan di mana siswa belajar akan dijadikan sebagai objek media pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi hal yang sangat mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di SMP IT ABU BAKAR YOGYAKARTA, peneliti menemukan bahwa SMP tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor. Namun hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Guru masih berpedoman pada buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran lain. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga membuat para peserta didik merasa bosan dan mengantuk di dalam kelas. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa rendah dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Sparkol (Video scribe) merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *Sparkol (Video scribe)* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan

⁵ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, h. 20-21

dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di- *import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *Video scribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Sparkol (Video scribe)*. Pengguna hanya perlu men-*download software* dan di- *install* pada PC yang dimiliki.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan menggunakan *software Sparkol (Video scribe)* sebagai salah satu media pembelajaran bahasa arab untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana menggunakan *software Sparkol (video scribe)* di dalam pembelajaran bahasa? , 2) bagaimana hasil penggunaan *software sparkol (video scribe)* di dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ?.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan *software sparkol (video scribe)* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berfokus pada *software sparkol (video scribe)*. Berikut ini penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan *software sparkol (video scribe)* pada pembelajaran di kelas.

Penelitian pertama, dalam jurnal yang ditulis oleh Nurul Imamah dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq Di Mts Darul Ulum Purwodadi”.⁶ Jurnal tersebut berisi bahwa Di MTs Darul Ulum ini masih terbilang jarang guru yang menggunakan media audio, video dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya upaya⁶ baru dalam pembelajaran yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik agar mampu memahami dengan baik mata pelajaran Aqidah Akhlaq. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah merancang dan membuat *VideoScribe-sparkol..* Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan analisis statistik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen (teknik uji coba). Adapun bentuk desain yang peneliti gunakan adalah *pre test and post test Group* yaitu adanya pre test sebelum eksperimen (O_1) adanya post test sesudah eksperimen (O_2).

Penelitian kedua, dalam jurnal yang ditulis oleh Dellyardianzah dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Untuk Meningkatkan Hasil

⁶ Nurul Imamah, Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq Di Mts Darul Ulum Purwodadi , jurnal

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi”.⁷ Jurnal tersebut menjelaskan bahwa berdasarkan pra riset yang dilakukan oleh peneliti terlihat bahwa kondisi guru di sekolah pada saat proses pembelajaran masih menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang sederhana dan konvensional. Misalnya guru masih menggunakan media papan tulis untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Selain itu, pada saat guru menggunakan media proyektor untuk membantu memudahkan proses pembelajaran di kelas, pada proyektor guru hanya menampilkan tulisan materi- materi pelajaran tanpa memberikan animasi dan video yang dapat membuat siswa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dan bentuk penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* untuk memecahkan masalah dalam penelitian.

Penelitian ketiga, dalam jurnal yang ditulis oleh Kholidin Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program *Video Scribe Sparkol* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas” memuat data mengenai peninggalan Islam di kota Palembang, Masjid Agung Palembang. Penelitian ini menjelaskan bahwa didalam proses pembelajaran di sekolah pada mata pelajaran sejarah mereka mengungkapkan kebanyakan hanya menggunakan *power point* jarang sekali guru menggunakan media terbaru di dalam proses pembelajaran, peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran baru supaya adanya proses pembelajaran interaktif, yang bisa menarik minat belajar peserta didik. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Video Scribe Sparkol* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas yang valid dan memiliki dampak efektifitas. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang valid dan memiliki dampak efektifitas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut (1) Analisis Kebutuhan, (2) Tahapan Desain, dan (3) Tahapan Pengembangan dan Implementasi.

Dari berbagai uraian diatas, penelitian yang serupa terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian ini dan keseluruhan penelitian yang sudah dipaparkan diatas menggunakan Media *Sparkol (Video Scribe)*, bedanya terletak pada pembelajarannya yang digunakan. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam problem – problem yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Arab.

PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

⁷ Dellyardianzah, Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi, jurnal

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.⁸ Media merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.⁹ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan¹¹ pengirim dalam hal ini pendidik kepada penerima yaitu peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak sekali manfaat media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Secara umum manfaat media dapat disimpulkan sebagai berikut:¹⁰

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara murid dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual auditorium dan konektisitasnya.
- 5) Pembelajaran lebih jelas dan menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar.

2. Sparkol (Video Scribe)

Videoscribe adalah sebuah *software* (perangkat lunak) untuk membuat *whiteboard animation* (animasi papan tulis) secara otomatis. *Videoscribe* diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan sparkol United Kingdom (UK) di Inggris. *Videoscribe* ini dikembangkan oleh *adobe flash* dan *flash video*.¹¹ *Videoscribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Konsep *videoscribe*/gambaran tangan tersebut biasa digunakan sebagai video presentasi, promosi, pembelajaran, dan lain-lain.¹²

a. Kelebihan dan kelemahan *videoscribe*

1) Kelebihan *videoscribe*

Videoscribe dapat digunakan untuk keperluan bisnis *online*, ide marketing, dapat digunakan untuk keperluan presentasi, menunjukkan

⁸ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1996), h. 6.

⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1990), h. 1.

¹⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riana. *Media Pembelajaran*. (Bandung: CV. Wahana Prima, 2009).h.9.

¹¹ <http://www.google.com/wikipedia/sparkolvideoscribe>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2019.

¹² <http://www.google.com/Materipelatihansparkolvideoscribepdf>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2019.

kemampuan berpikir yang dikombinasikan melalui *videoscribe*, serta dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik.

Mohammad Novan juga menuliskan bahwa media *videoscribe* dapat digunakan sebagai sarana promosi, persentasi, bisnis *online* dan media pembelajaran. Media *videoscribe* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran hal ini dikarenakan aplikasi dalam *videoscribe* memiliki animasi yang unik dan menarik sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.¹³

Selain itu jika dilihat dari karakteristiknya media *videoscribe* dalam pembelajaran termasuk media audio visual yang memiliki kelebihan di antaranya: mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, mampu memberikan stimulus yang baik bagi siswa, dapat dilakukan pengulangan (*reinforcement*), memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁴

Menurut Mayer dalam Air, dkk (2014:23) dalam penelitiannya mengemukakan kelebihan penggunaan media *video scribe Sparkol* dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:¹⁵

- a) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan.
- b) Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
- c) Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

2) Kelemahan *Videoscribe*

Dalam pembelajaran media *videoscribe* memiliki kelemahan di antaranya: dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya, memerlukan tenaga listrik, dan memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan *video scribe*.¹⁶

¹³ Mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/5/02/sparkol-videoscribe-video-animasi- keren-dengan-sparkol/. Diakses pada tanggal 15 Mei 2019.

¹⁴ Rudi Susiyana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), h. 67.

¹⁵ Air, Jon & dkk. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK.: Sparkol Books, 2014. 23

¹⁶ Wasis Dwiyogo, *Media Pembelajaran*, (Malang: Wineka Media, 2013), h.216.

b. Langkah-langkah Membuat *Video Scribe***1) Cara Menjalankan Aplikasi**

Terlebih dahulu instal software *videoscribe* sehingga aplikasi *sparkol videoscribe* dapat dijalankan dengan meng-klik/menekan menu pada desktop di komputer atau laptop.

2) Cara Login

Pertama kali software dijalankan, akan muncul isian user & password untuk login. Masukkan user name & password namun untuk penggunaan selanjutnya langsung meng-klik tombol LOG IN.

3) Membuat Project Video Baru

- (a) Untuk memulai project pilih *new*, maka akan tersedia story board berlatar putih.
- (b) Pada tampilan *interface sparkol video scribe* tersedia beberapa ikon untuk menyimpan, memilih atau mengimport gambar, teks, suara, mengganti warna latar papan animasi, dan jenis hand atau jenis animasi tangan, bentuk pulpen dan lain-lain.
- (c) Mulailah menyusun *story board* pada tiap frame sesuai dengan materi yang ingin disajikan.
- (d) Setting tampilan *project* yang dibuat sesuai dengan kreatifitas pengguna.
- (e) Setelah *project* selesai di buat, kemudian publish sesuai dengan format output yang diinginkan.¹⁷

3. Motivasi Belajar**a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.¹⁸

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Menurut Sumadi Suryabrata, seperti yang dikutip oleh H. Djaali, motivasi diartikan sebagai keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.¹⁹

Dari pengertian motivasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa secara harfiah motivasi berarti dorongan, alasan, kehendak atau kemauan,

¹⁷ Edison, *peningkatan hasil belajar mahasiswa PGMI pada mata kuliah Matematika SD/MI melalui penggunaan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe di IAI muhammadiyah bima*, jurnal Basicedu, Vol 1, Nomor 2, 2017, h..59.

¹⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2001), h.71.

¹⁹ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Cet. Ke 3, h.101.

sedangkan secara istilah motivasi adalah daya penggerak kekuatan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu, memberikan arah dalam mencapai tujuan, baik yang didorong atau dirangsang dari luar maupun dari dalam dirinya. Untuk memahami motif manusia perlu kiranya ada penilaian terhadap keinginan dasar yang ada pada semua manusia yang normal.

Sebagai bantuan terhadap proses perkembangan sejak lahir dan seterusnya, tingkahlaku manusia itu dipengaruhi oleh sekumpulan keinginan dan cita-cita yang potensial yang bekerja sebagai daya pendorong, penggerak dan penggerak dalam kegiatan-kegiatan hidupnya. Menurut Mc. Donald yang dikutip Oemar Hamalik mengatakan bahwa: *Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*²⁰

Pendapat di atas menunjukkan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang tumbuh dalam diri seseorang untuk melaksanakan sesuatu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Artinya motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan).

Belajar, menurut Sardiman dimaknai sebagai usaha penguasaan materi pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju keterbentukannya kepribadian seutuhnya dengan penambahan pengetahuan. Penggabungan kedua kata di antara motivasi dan belajar akan mempunyai pengertian bahwa motivasi belajar adalah daya upaya dalam diri siswa yang mendorongnya untuk menguasai pengetahuan demi keberhasilan yang dicita-citakannya.

Guru dituntut untuk berupaya sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan serasi guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa dan berupaya supaya siswa memiliki motivasi sendiri (self motivation) yang baik, sehingga keberhasilan belajar akan tercapai.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat timbul karena adanya dua macam faktor yang mempengaruhinya, yaitu :

- 1) Motivasi Intrinsik, yakni berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.²¹

Kegiatan belajar-mengajar peranan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan . Motivasi bagi pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan

²⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h.106.

²¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.23.

inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat, dan kadang-kadang juga bisa kurang sesuai, hal ini guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar para anak didik. Sebab mungkin maksudnya memberikan motivasi tetapi justru tidak menguntungkan belajar siswa.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Oemar Hamalik ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi, baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik diantaranya:

1. Tingkat kesadaran siswa akan kebutuhan yang mendorong tingkah laku/perbuatannya dan kesadaran atas tujuan belajar yang hendak dicapai.
2. Sikap guru terhadap kelas, guru yang bersikap bijak dan selalu merangsang siswa untuk berbuat kearah suatu tujuan yang jelas dan bermakna bagi kelas.
3. Pengaruh kelompok siswa. Bila pengaruh kelompok terlalu kuat maka motivasinya lebih cenderung ke sifat ekstrinsik.
4. Suasana kelas juga berpengaruh terhadap muncul sifat tertentu pada motivasi belajar siswa.²²

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian pengembangan dalam pendidikan atau dalam bahasa Inggrisnya *development research* yaitu suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.²³ Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hannafin dan Peck. Model pengembangan Hannafin dan Peck merupakan model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi media.

Model pengembangan Hannafin and Pek terdiri tiga tahapan yaitu, tahapan kebutuhan, tahapan desain, dan tahapan pengembangan dan implementasi. Pada tahapan evaluasi, peneliti menggunakan evaluasi Formatif tessmer. Didalam modeel Tessmer ada lima tahapan yaitu evaluasi sendiri (*self evaluation*), evaluasi ahli (*expert evaluation*), uji coba satu-satu (*one to one evaluation*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Dari kelima langkah model Tessmer tersebut peneliti hanya menggunakan tiga langkah yaitu evaluasi sendiri (*self evaluation*), evaluasi ahli (*expert evaluation*) dan uji coba lapangan (*field test*).

²² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h.121.

²³ Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta : Kencana, 2010) h.222.

KESIMPULAN

Penelitian ini akan menghasilkan produk dalam pembelajaran bahasa Arab. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi video scribe. *Videoscribe* adalah sebuah *software* (perangkat lunak) untuk membuat *whiteboard animation* (animasi papan tulis) secara otomatis. *Videoscribe* diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan *sparkol United Kingdom* (UK) di Inggris. *Videoscribe* ini dikembangkan oleh *adobe flash* dan *flash video*. *Videoscribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Konsep *videoscribe*/gambaran tangan tersebut biasa digunakan sebagai video presentasi, promosi, pembelajaran, dan lain-lain. Dengan adanya produk ini agar bias membuat peserta didik bias termotivasi dalam belajar bahasa Arab di sekolah dan bias meningkatkan hasil belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan, Acep, *metodologi pembelajaran bahasa arab*, cet. Ke-3; Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2013
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Cet. Ke-1; Malang; UIN-Malang Press, 2009.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Cet. Ke- 3; Jakarta; PT Raja Grafindo Persada 2013.
- Imamah, Nurul, Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq Di Mts Darul Ulum Purwodadi , jurnal
- Dellyardianzah, Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi, jurnal
- Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada,1996.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: CV. Sinar Baru, 1990.
- <http://www.google.com/wikipediasparkolvideoscribe>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2019.
- [http:// www.google.com/Materipelatihansparkolvideoscribepdf](http://www.google.com/Materipelatihansparkolvideoscribepdf). Diakses pada tanggal 15 Mei 2019.
- [Mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/5/02/sparkol-videoscribe-video-animasi- keren-dengan-sparkol/](http://Mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/5/02/sparkol-videoscribe-video-animasi-keren-dengan-sparkol/). Diakses pada tanggal 15 Mei 2019.
- Rudi Susiyana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Wasis Dwiyoogo, *Media Pembelajaran*, Malang: Wineka Media, 2013.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,2001.

Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008.

Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana, 2010.

Edison, *peningkatan hasil belajar mahasiswa PGMI pada mata kuliah Matematika SD/MI melalui penggunaan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe di IAI muhammadiyah bima*, jurnal Basicedu, Vol 1, Nomor 2, 2017